

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi yang ada didalam dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian yang baik, pengendalian diri, berakhlak mulia, kecerdasan, dan keterampilan yang diperlukan oleh dirinya dan masyarakat, Menurut UU SISDIKNAS No.20 tahun 2003 (Habe & Ahiruddin, 2017).

Belajar merupakan suatu hal yang kompleks dilakukan dari saat kita lahir ke dunia hingga menuju liang lahat. Belajar juga merupakan proses perubahan yang bersifat relatif permanen berdasarkan pengalaman dan pelatihan secara berkala. Seperti Sary (2015:180) mendeskripsikan tentang belajar, yaitu “Belajar adalah sebuah proses perubahan perilaku yang didasari oleh pengalaman dan berdampak relatif permanen (Taringan, 2019).

Menurut Slameto (2015:2) “Belajar ialah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya” (R.Septiani, 2018). Dari pendapat Sary dan Slameto peneliti menyimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan seseorang secara maksimal berdasarkan lingkungan dan pengalamannya sendiri untuk menjadi lebih baik dari sebelumnya. Tanda bahwa seseorang telah belajar ialah dengan adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Dan jika belajar telah terlaksana, maka disitulah ada kegiatan mengajar.

Menurut Djamarah dan Zain (2010:39) “Mengajar adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar anak didik, sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong anak didik melakukan proses belajar”. Karena jika seseorang belajar sudah pasti ada yang mengajarkannya. Hal

tersebut saling berkaitan satu sama lain karena adanya intreraksi yang unik, sebab secara sengaja ataupun tidak suasana keduanya dalam suasana belajar (Mahpudin, 2021).

Menjadi seorang pendidik merupakan suatu profesi yang memiliki tanggung jawab besar. Sebab, guru adalah kreator utama disamping orang tua para peserta didik. Secanggih dan sekuat apapun teknologi, kurikulum, visi, misi, finansial suatu lembaga kependidikan tidak akan maju jika para pendidiknya bersikap pasif dan stagnan. Namun, jika segala aspeknya sudah canggih dan kuat ditambah dengan para pendidik bersikap aktif, kreatif, inovatif, dan produktif dengan memanfaatkan segala fasilitas yang ada maka suatu lembaga kependidikan akan maju dengan pesat.

Di abad dua puluh satu ini kemampuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi semakin berkembang. Apapun dapat dijangkau dengan satu alat benda digital yang dapat dibawa kemanapun dan kapanpun sehingga masyarakat mudah sekali memperoleh informasi dalam belajar, sebab suatu lembaga kependidikan bukanlah satu – satunya tempat sumber ilmu pengetahuan. Salah satu bahan ajar yang dapat dibawa kemanapun dan dapat dibuka kapanpun adalah E-modul atau modul elektronik. Menurut Mulyasa (2005:43) Modul elektronik atau E-Modul merupakan tampilan informasi dalam format buku yang disajikan secara elektronik dengan menggunakan hard disk, disket, CD, atau flashdisk dan dapat dibaca dengan menggunakan komputer, laptop ataupun handphone (Siswa & Takengon, 2015).

Pembuatan E-Modul dapat dirancang dengan berbagai aplikasi, baik dalam bentuk *web* ataupun berbentuk aplikasi yang dapat diinstal melalui *handphone*, komputer/PC, dan laptop. Contoh beberapa aplikasi yang digunakan untuk pembuatan E-Modul ialah *Canva*, *Adobe Animate*, *Figma*, dan lainnya. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengembangan E-Modul menggunakan aplikasi *Figma*. Aplikasi *Figma* merupakan aplikasi untuk membuat suatu desain berbasis *web link*. Menurut Rully Pramudita et al, (2021) Aplikasi *Figma* memiliki banyak keunggulan, namun ada beberapa keunggulan yang mendominasi aplikasi *Figma* yaitu: a) untuk mendesain suatu produk mulai dari desain yang paling sederhana sampai desain yang kompleks, b) bisa di akses kapanpun, dan dimanapun, c) tidak ada kadaluarsa file yang tersimpan di dalam *cloudfigma*, d) program dapat

dilakukan secara bersamaan dalam satu waktu atau team work sehingga desain yang dikerjakan dapat selesai dengan cepat, e) *Auto-save design*. Aplikasi Figma tidak perlu di klik save terlebih dahulu, sebab setiap perubahan yang dilakukan akan tersimpan secara otomatis, f) *Support system Android dan Ios*. Kekurangannya hanya memerlukan sinyal yang cukup kuat untuk pengoperasiannya dan membuka *web link* untuk melihat desain yang telah dibuat. Dari beberapa keunggulan yang telah disebutkan, aplikasi Figma dapat dijadikan media pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran.

Para pendidik wajib menyampaikan materi secara teori terlebih dahulu agar para mahasiswa memiliki ilmu pengetahuan secara dasar sebelum melakukan proses pembelajaran secara teoritis maupun praktikum. Rancangan Pembelajaran Semester (RPS) merupakan salah satu pedoman atau arahan untuk melakukan suatu proses pembelajaran yang didalamnya terdapat CPMK dan Sub-CPMK sebagai penentu materi yang akan diajar. Di dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan E-Modul pembelajaran Tata Rias Karakter Horor yang mengacu pada CPMK mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi yang terdapat pada poin nomor (2) menguasai konsep rias wajah karakter dengan Sub-CPMK nomor 2.1 hingga 2.4 mengenai Tata Rias Karakter Horor 2D (dua dimensi) dan 3D (tiga dimensi).

Pengembangan E-Modul ini diperlukan agar dapat mengembangkan materi modul yang sebelumnya dan membuat modul yang bahasanya mudah dimengerti, praktis, sehingga menarik untuk dibaca mahasiswa dan diharapkan dapat menambah wawasan serta kreativitas mengenai Tata Rias Karakter Horor. Sebelumnya, sudah terdapat bahan ajar untuk mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi tetapi hanya membahas tata rias karakter dua dimensi serta tiga dimensi secara umum. Hal tersebut membuat peneliti termotivasi untuk memperluas materi sebelumnya dengan mengembangkan materi Tata Rias Karakter Horor pada mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi dalam bentuk E-modul. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat, motivasi, dan mempengaruhi psikologis mahasiswa. Contohnya, E-Modul yang dikemas dengan baik dan menarik berisi tutorial dalam bentuk teks dan gambar panduan belajar yang dapat dipelajari sendiri.

E-Modul pada materi Tata Rias Karakter Horor ini akan dibuat sendiri oleh

peneliti dan diharapkan menjadi bahan ajar yang praktis serta menambah referensi pembelajaran mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi khususnya pada materi Tata Rias Karakter Horor. Berdasarkan hasil survey analisis kebutuhan pada 23 mahasiswa di Program Studi Pendidikan Tata Rias yang telah mengikuti mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi materi Tata Rias Karakter Horor melalui aplikasi google form, 78,3% responden merasa kesulitan dalam memahami materi teori Tata Rias Karakter Horor. Kemudian, 95,7% responden menjawab media pembelajaran yang sering digunakan dalam proses pembelajaran materi Tata Rias Karakter Horor pada mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi adalah berupa Power Point. Selain itu, 95,7% responden lebih menguasai materi dengan praktik saat proses pembelajaran materi Tata Rias Karakter Horor pada mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi. Sedangkan, 26,1% responden mengatakan telah mengetahui adanya modul pada pembelajaran Tata Rias Karakter. Akan tetapi, 69,6% responden mengatakan bahasa yang digunakan modul pembelajaran sebelumnya kurang mudah dipahami dan 73,9% responden mengatakan modul yang tersedia kurang memiliki desain yang menarik dan interaktif. 95,7% responden mengatakan diperlukan pengembangan media pembelajaran berbentuk E-Modul di Program Studi Pendidikan Tata Rias.

Peneliti berharap E-Modul Tata Rias Karakter Horor dalam penelitian ini dapat menjadi bahan ajar yang baik, sehingga memudahkan mahasiswa dalam memahami dan melakukan pembelajaran, menambah referensi media pembelajaran, serta mempermudah kinerja dosen dalam mengajar mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi Tata Rias Karakter Horor.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut :

- 1) Kurangnya E-Modul pembelajaran rias karakter horror sebagai media pembelajaran di Pendidikan Tata Rias UNJ.
- 2) Modul Rias Karakter sebelumnya hanya membahas materi Tata Rias Karakter secara umum.
- 3) Desain modul Tata Rias Karakter sebelumnya kurang menarik serta bahasa

yang digunakan kurang mudah dipahami.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka penelitian ini dibatasi pada pembuatan “Pengembangan E-Modul Pembelajaran Rias Karakter Horor Pada mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi” untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa pada mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi materi Tata Rias Karakter Horor. E-Modul memuat konsep Tata Rias Karakter Horor. Fokus pengembangan pada pokok bahasan rias karakter horor meliputi riasan wajah, pengaplikasian *latex*, *skin wax*, *body painting*, *eyeshadow*, dan *fake blood*. Di dalam penelitian ini juga pembuatan E-Modul dibatasi dengan penggunaan aplikasi Figma.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan, maka masalah dalam penelitian ini ialah “Bagaimana pengembangan E-Modul Tata Rias Karakter Horor yang layak digunakan dalam pembelajaran mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi?”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan E-Modul Tata Rias Karakter Horor yang layak digunakan untuk media pembelajaran mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi

1.6 Kegunaan Penelitian

Kegunaan yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah :

1) Bagi peneliti

Menambah pengalaman serta membangun kreativitas dalam mengembangkan bahan ajar atau media pembelajaran sehingga memotivasi untuk melakukan pengembangan, evaluasi, maupun inovasi.

2) Bagi mahasiswa

Untuk menambah media pembelajaran mahasiswa dalam pengembangan media pembelajaran guna meningkatkan pemahaman dan keterampilan mahasiswa.

3) Bagi dosen

Untuk membantu proses pembelajaran dan tidak menjadi satu-satunya sumber media pembelajaran bagi mahasiswa.

4) Bagi program studi

Dapat menambah referensi bagi perpustakaan di perguruan tinggi, khususnya pada materi Rias Karakter Horor dan dapat menjadi media pembelajaran.

